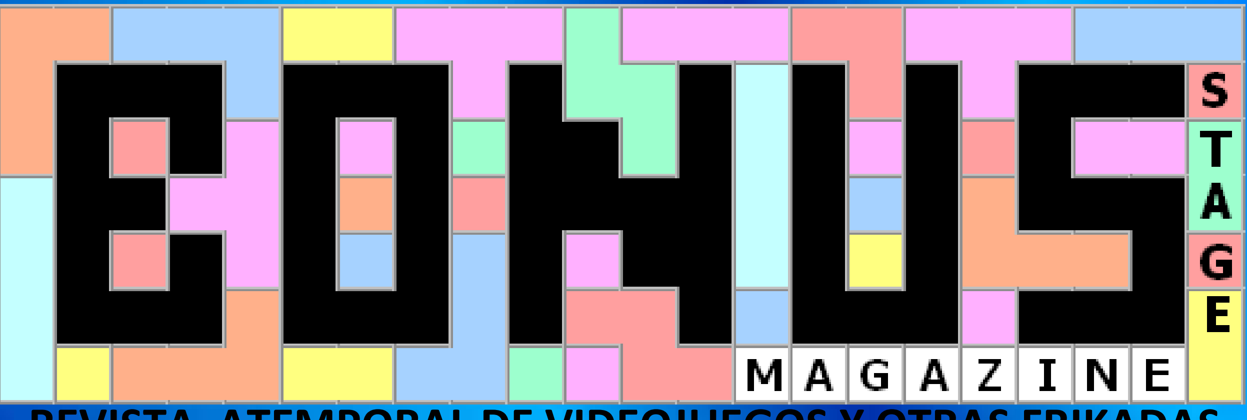


REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

Número 01
Noviembre 2011

ESPECIAL

PUNCH-OUT!! ™

Revisión

Mario Bros (la Película)

Periféricos

Super Game Boy

Análisis

Shinobi
Sam & Max
Aladdin
Altered Beast
Pitfall the Mayan Adventure
Castlevania : Legacy of Darkness

Número 01 – Noviembre del 2011

BONUS STAGE MAGAZINE

Índice

Maquetación: Skullo

Ilustración de la portada: Super Punch Out!!

Presentación y Secciones

Bienvenidos a **Bonus Stage Magazine**, una revista en PDF basada principalmente en videojuegos antiguos y diversas cosas relacionadas con ellos. Hace tiempo que quería hacer un proyecto como este, pero por varios motivos pensé que no era buena idea o no era buen momento para intentarlo, sin que las condiciones hayan cambiado prácticamente en nada decidí intentarlo a ver que pasaba.

Un proyecto como este no podía llevarlo a cabo solo y es por ese motivo que pregunté a personas que podían estar interesadas o que quizás les haría gracia ayudar a hacer una revista como esta. No había mucho donde preguntar pues muchas personas dicen que si, o que seria interesante pero luego nunca llegan a contribuir, así que fui directamente a la gente que me parecía mas adecuada para la revista. Por suerte, prácticamente todos aceptaron y así fue cuando la revista empezó a tomar forma con la colaboración de Valveider, El Mestre, SuperAru y Kbrea2.

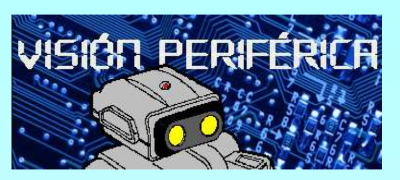
Como se puede ver (y leer) ninguno nos dedicamos a esto, no somos escritores, no somos periodistas, es mas, diría que ninguno habíamos participado en otra revista de este tipo, pero no considero que eso sea importante, es mas importante conocer y haber jugado al juego que estas analizando, o ser directamente un seguidor de la saga a la que se le esta dedicando el especial. En resumen, no somos escritores pero somos jugadores.

En cuanto al apartado visual de la revista, si tenemos en cuenta que yo antes no había maquetado nada y que no he usado ningún programa de maquetación, creo que es bastante bueno, si el proyecto sigue adelante iré investigando maneras de darle un aspecto mas atractivo, aunque la verdad, me interesa mas mejorar el contenido de la revista que no el aspecto.

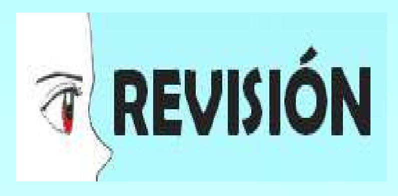
Dentro de ese contenido, se han incluido las siguientes secciones para darle variedad al número:



Análisis: En esta sección se analizaran los juegos dando un resumen sobre su apartado técnico y jugable. Si algún otro colaborador de la revista tiene una opinión diferente se encontrara al final del análisis en **Segunda Opinión**.



Visión Periférica : En esta sección se comenta brevemente algún periférico y sus juegos compatibles. Pistolas, ratones, alfombrillas de baile, todo tiene cabida en esta sección.



Revisión: En esta sección se comentarán las adaptaciones de videojuegos que se han llevado a cine o televisión, comparando los personajes y la historia con el juego original, explicando la película (cuidado con los Spoilers) y por ultimo dando una valoración total sobre lo que ofrece.



Medalla de Plata: Hay personajes que son creados para ser simples secundarios o enemigos, a veces alguno de estos llega a protagonista. En esta sección se hablará de personajes secundarios que terminaron obteniendo uno o más juegos propios con mayor o menor acierto.



Especial: Una gran parte de la revista esta dedicada a esta sección, donde se hablará de diversas sagas y su evolución durante las diferentes generaciones de consolas, o de algún tema en concreto que valiera la pena comentar en un especial.

Esto es lo que hay en el primer número, tenemos la intención de que poco a poco vaya creciendo, añadiendo mas paginas, nuevas secciones y todo lo que se nos ocurra para dar un producto mejor y mas interesante. **Skullo.**



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Super NES – 1 Jugador - Plataformas – Activision 1994

Pitfall es un clásico juego de plataformas del año 1982 en el que manejábamos al explorador Pitfall Harry cruzando una selva llena de serpientes, cocodrilos, arenas movedizas y demás peligros con el fin de conseguir tesoros. Ha tenido muchas continuaciones pero ninguna ha repetido el éxito del original.

En este caso hablaré de una de ellas **Pitfall The Mayan Adventure** un titulo de 1994 que salió para Super Nes, Mega Drive/Genesis, Jaguar, Mega CD, 32 X y PC, más tarde para Game Boy Advance y actualmente esta en la consola virtual de Wii. Este análisis esta centrado en la versión de SNES, y aunque hay diferencias entre las versiones del juego, el desarrollo es prácticamente el mismo en todas.

La historia del juego empieza en mitad de la jungla, mientras Pitfall Harry Jr observa un tesoro, su padre es secuestrado, ahora es turno de Junior recorrer selvas, lagos, templos y minas en su busca pero… ¿valdrá la pena?

Gráficos

Gráficamente el juego es muy bueno, cuenta con unos diseños realistas (hasta cierto punto) y los personajes son muy coloridos y muy bien animados, especialmente Harry Jr, que tiene una gran cantidad de animaciones, no solo para saltar o usar sus armas, si no que también para interactuar con los elementos del escenario, subirse a lianas, arrastrarse por el suelo, rebotar en una pared o hasta meditar y mover su látigo como si fuera un Nunchaku.

Los escenarios son coloridos y con buenos diseños, las selvas, las cascadas y ríos están llenos de vida con una gran cantidad de enemigos y detalles en todos ellos, las minas y los templos también tienen están muy elaborados, sobretodo estos últimos siendo bastante siniestros y laberinticos. Lo malo es que pueden resultar repetitivos en las últimas pantallas y algunos fondos son bastante simples.


Los cocodrilos no podían faltar en Pitfall


El camino a seguir no siempre es fácil


El cocodrilo de arriba es tu barra de vida

Jugabilidad

Harry es capaz de hacer muchas cosas además de saltar y usar sus armas, puede trepar por lianas, usar el látigo a modo de cuerda o para lanzarse en tirolesa, rebotar en las paredes de un salto, arrastrarse por el suelo para colarse por pequeños agujeros… etc.

Por suerte el control esta a la altura, y es bastante sencillo, prácticamente todo se hace con el botón de salto y la cruceta, los otros botones quedaran asignados para las diferentes armas de Harry (látigo, piedras, boomerangs y piedras explosivas) evitando combinaciones complicadas.

Sonido
Las músicas son envolventes y pegan mucho con cada escenario, aunque todas tienen un aire demasiado similar, en general tienen una gran calidad, los sonidos cumplen bastante bien, tanto efectos de la pantalla como los diferentes enemigos tienen un buen nivel, aunque puedes acabar harto del sonido que hacen estos al morir.

Duración
Es un juego de plataformas bastante típico en este aspecto, una decena de niveles seguidos, unas cuantas continuaciones y sin posibilidad de Password ni de grabar partida.

La dificultad esta bien medida, y aunque a veces perdamos alguna vida por caer al agua o a las arenas movedizas, no hay partes extremadamente difíciles y con un poco de practica podremos terminar el juego de una sentada.

Lo interesante en Pitfall es que los niveles no son lineales, desde la primera pantalla veremos que tenemos que ir cambiando de dirección (por suerte las estatuas que hacen de "checkpoint" nos ayudan indicándonos el camino), cuando hayamos avanzado empezaremos a ver que hay niveles en los que tendremos que ir activando interruptores o palancas para poder continuar y en muchas ocasiones terminaremos caminando por una parte de la pantalla que al principio pensábamos que estaba solo para hacer bonito de fondo. En ese sentido los niveles son complejos, pero sin llegar al exceso, así que tras un poco de exploración y quizás alguna vida perdida encontraremos la salida y quizás un enemigo final.

Digo quizás porque hay muy pocos, vamos que la mayoría de pantallas no tienen ninguno, y estos aunque pueden ser pesados no son demasiado duros (sobretodo si has acumulado piedras explosivas) así pues, Pitfall es un reto, pero un reto de los que poco a poco se dejan superar.



En esta fase toca esquivar todo

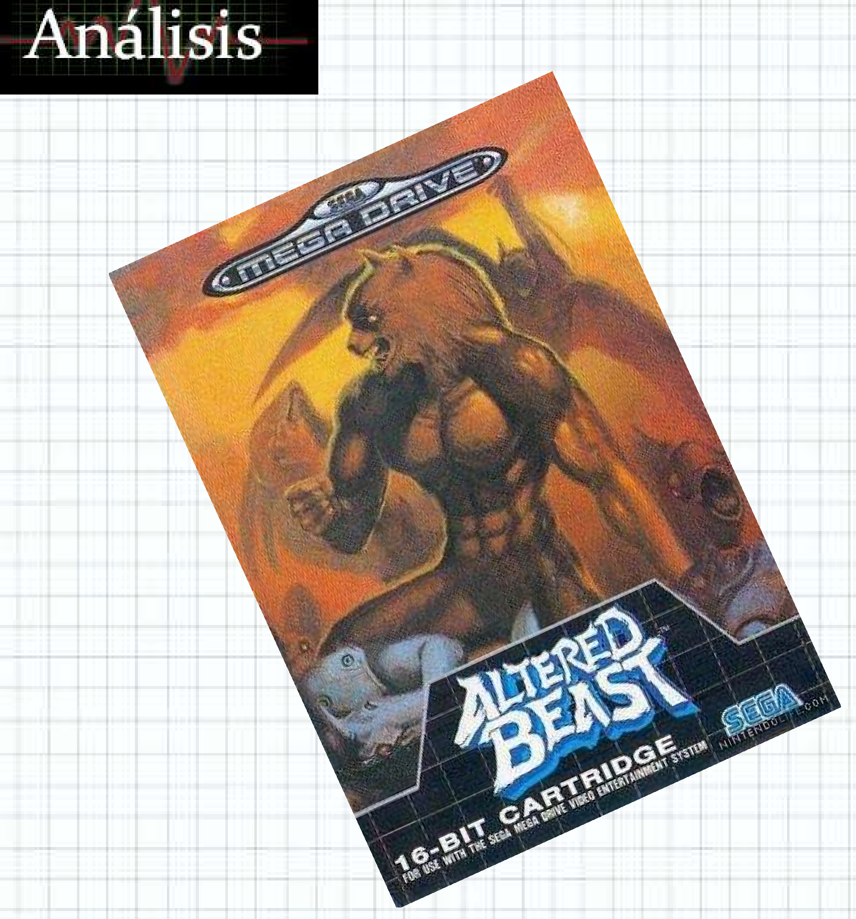


El escorpión pixelado nos da una pista sobre donde encontrar el bonus de Pitfall clásico

Durante el juego encontraremos las letras P-I-T-F-A-L-L, algunas de ellas son fáciles de localizar pero otras están muy, muy escondidas, esto puede motivar a rejugarlo aunque si las conseguimos todas el final es prácticamente el mismo. Volver a pasar el juego en una dificultad mayor, o explorar las pantallas para buscar todos los Bonus (entre ellos el clásico Pitfall de Atari) es el otro aliciente que tiene.

Conclusión
Pese a que el juego cumple en todos los apartados, y que tuvo buenas criticas cuando salió, no es especialmente recordado por los jugadores de aquella época ¿el motivo? pues no lo sé, pero quizás el hecho de salir en el mismo año que Donkey Kong Country y Sonic 3 no le ayudó demasiado, ya que el publico potencial de este juego se inclinaría indiscutiblemente por esos dos, quedando Pitfall a la sombra. Quizás el diseño de sus niveles no lineales o el hecho de tener que acabar el juego de una sentada espantó a los que buscaban un plataformas más sencillo. En cualquier caso es un gran juego, de esos que apetece jugar de vez en cuando y desde luego es un portador digno del nombre Pitfall.

Skullo





ALTERED BEAST

Mega Drive – 1/2 Jugadores – Arcade - SEGA 1988

Nos ponemos en la piel de un Centurión muerto, al que Zeus resucita confiriéndole el poder de transformarse en multitud de bestias extraordinarias, gracias al poder que puedes extraer de Ortro (el hermano de cerbero), para poder infiltrarte en los dominios del inframundo y así poder rescatar a Atenea, hija de Zeus. A partir de aquí tendrás que luchar con infinidad de no-muertos hasta llegar donde atenea se encuentra prisionera, enfrentarte a Hades y así poder rescatar a atenea de un destino fatal.

Altered Beast es un juego que aparece de la mano de SEGA (Rieko Kodama y Makoto Uchida) en su famosa placa system 16 en 1988, es reprogramado por SEGA en multitud de plataformas como Ms - DOS, Amstrad CPC, MSX, Famicom/NES, Atari ST, Commodore Amiga, Sega Master System, PC Engine CD, Commodore 64, Virtual Console, Xbox 360 (XBLA), Iphone y Ipad, ZX Spectrum, PlayStation 2, pero la versión que hoy nos atañe es la de la 16 bits de sega Mega Drive.



Aquí vemos lo que sería un bajo relieve griego explicando la epopeya que pronto vivirás en Altered Beast

Tras el logo de SEGA nos aparece una pantalla de titulo con típico Bajo relieve Griego de piedra, creo que los programadores consiguieron darle el toque que buscaban. Nada mas pulsar start comienza el juego, Rise from your grave (esto escucharemos nada más empezar el juego) aparece Zeus y brevemente te explica porque has vuelto a la vida.

Sonido

Aunque para la época el sonido y música eran muy buenos a nivel de lo que podía hacer Mega Drive era bastante pobre. Aun así las músicas de los diferentes niveles acompañan al juego y hace que todo tenga sentido.

Gráficos

Hablamos de uno de los primeros juegos de Mega Drive en el año 89 y por aquel entonces las consolas domesticas solo podían soñar con gráficos tan realistas y coloridos.

Las animaciones son pobres, solo el personaje principal tiene casi todas las animaciones, pero los fondos están bastante elaborados gracias a que a la versión de Mega Drive le agregaron entre 2 y 4 scroll's pharalax.



Curiosamente es la única transformación con animación



El ultimo enemigo es difícil a más no poder

Jugabilidad

La jugabilidad está muy bien adaptada y el personaje responde bastante bien a tus ordenes, aun así a veces es difícil medir cuando pegarle a los muertos o las hormigas que van a toda velocidad.

Duración

Es muy corta ya que viene de un juego creado especialmente para recreativas, solo tiene 5 niveles y bastante cortos, es fácil pasárselo en media hora y la dificultad no es nada del otro mundo, aunque si te matan las 2 vidas que tienes se acabo, no hay continúes, aunque puedes aumentar a 5 vidas y 5 bloques de vida. Aun así estaba en la media de lo habitual en un juego en aquella época.



Enemigos no te van a faltar



El protagonista transformado

Conclusión

El juego para su época fue un boom, no tenia rival en su género y por eso ha pasado a la historia como uno de los clásicos de SEGA que llenaba los salones recreativos. Y que mejor si puedes tener una versión muy buena en tu propia casa y jugar hasta reventar. Es un juego que puedes poner y pasar de 30 a 45 minutos de diversión.

SuperAru

Castlevania: Legacy of Darkness

Nintendo 64- 1 Jugador – Aventura – Konami 1999



Transcurre el año 1850, en Transilvania vuelve a resucitar el insaciable Drácula, aterrorizando los poblados de alrededor de su castillo, demostrando una vez más su odio hacia la humanidad. Cornell, un joven hombre lobo vuelve a su pueblo después de un duro entrenamiento en artes marciales para controlar la rabia y el poder del lobo que lleva dentro. Al llegar a su casa, se encuentra que su pueblo ha sido atacado por los secuaces de Drácula, y ni siquiera encuentra el cadáver de su hermana, con lo que da la posibilidad de que a lo mejor la han secuestrado para algo. Con esto, Cornell parte al castillo de Drácula para averiguar que pasa aquí. Así se nos introduce a esta aventura de Konami para Nintendo 64.

Castlevania Legacy of Darkness se nos presenta como una aventura de acción que va intercalando momentos de combates, plataformas, exploración y puzzles. Durante el transcurso de dicha aventura tendremos que enfrentarnos a un sin fin de criaturas y secuaces de Drácula sacadas del mismísimo Necronomicón.

Gráficos:
Es un juego en 3d con unos escenarios muy sólidos, se nota al ver las estructuras del castillo o el barco, bastante extensos, el jardín de la mansión de visitantes es un gran laberinto el cual uno se puede perder, y bien detallados, con detalles tanto en 3d como en 2d, se nota por ejemplo en la misma mansión de visitantes.

Los personajes están bien caracterizados, tienen un número de polígonos suficiente elevado como para poder reconocerlos. Están bien conseguidos para ser un juego con 128 megas, solo mirándolos de cerca podemos observar algunas esquinas y dedos unidos. La captura de movimiento tanto de los personajes que llevamos como de los enemigos está bien hecha y se ven unos movimientos bastante fluidos.

Con la expansion pak podemos conseguir más resolución para el juego. A parte, aún le podemos poner más resolución, pero no se aconseja poner la resolución máxima, porque sino el juego pierde imágenes por segundo.

Sonido:
Los efectos de sonido son excelentes, como se oyen los distintos pasos según el terreno que pisamos, los impactos de los golpes con las distintas armas, las cosas que se rompen... Las voces se escuchan bien, tanto la de los personajes que llevamos como la de los enemigos, y el narrador de la introducción junto con la voz de Drácula, acojonan.

Música:
Es posible que falten temas clásicos, pero los nuevos temas musicales orquestados están a la altura, algunos son sublimes y podrían haberse convertido en nuevos clásicos de la saga.



Si el primer enemigo es este hombre pez, no querrais saber lo que viene luego.



El primer jefe del juego ya es espectacular.

Jugabilidad:
Aquí hay un punto conflictivo: la tan criticada cámara de este juego. En esta segunda entrega de Castlevania para Nintendo 64 se mejoró un poco la cámara respecto a su primera parte, empezando por eliminar un tipo de cámara la cual era inútil. En este juego tenemos dos tipos de cámara: La cámara de acción, con nuestro botón que nos pone la cámara justo detrás de nuestro personaje para calcular bien todos los movimientos y saltos (aún así, si calculamos mal el salto, nos podemos coger del borde y subir) y la cámara de batalla, la cual nos enfoca a nuestro personaje en primer plano y al enemigo en segundo plano y siempre tiene a vista al enemigo para poder irlo rodeando y pegando a nuestro antojo; esta cámara va muy bien para enemigos fuertes o de final de fase. Dicho esto se puede decir que la cámara de este juego no es la mejor del mundo, pero si es correcta.

El control es bastante sencillo e intuitivo, no tiene combos complicados ni parafernalias de ese estilo, básicamente tenemos el stick analógico con el que controlamos nuestro personaje, los botones de salto, ataque a larga distancia, ataque a corta distancia, arma secundaria, y poca cosa más, de esta manera el combate es muy intuitivo y dependerá de nuestra habilidad para poder llegar al enemigo, esquivar sus golpes y atacarle.

También demostraremos nuestra habilidad en las fases plataformeras, la cual como se ha dicho antes no es tan difícil controlar la cámara. Los puzzles son bastante originales ya que al mismo tiempo deberemos usar la inteligencia, la habilidad y la paciencia.

Duración:
La aventura con Cornell, el personaje inicial, puede durar entre 10 y 20 horas, aunque si no conseguimos el final verdadero, se tendrá que volver a empezar de nuevo, ya que algo habremos hecho mal durante la aventura. Es interesante jugar con los personajes que nos darán (Reinhart, el cual lleva el látigo cazavampiros de los Belmont, Carrie, una médium que lanza bolas de energía, y Henry, un joven cargado con una pistola) ya que así jugamos la historia de lo que pasó 8 años después de que Cornell entrara en el castillo de Drácula. Con todo esto el juego se nos puede alargar a unas 40 o 50 horas. Además podemos conseguir una dificultad extra para rejugar el juego.



Si molestamos al jardinero de Drácula, se enfadará.



Muchos saltos mal calculados son la muerte, hay que vigilar

Conclusión:
Es un buen juego de acción que va combinando momentos más tensos con momentos más tranquilos para así no aburrirse. La verdad es que tiene escenas originales y otras épicas, recomendable para todo fan de castlevania a parte de para los que les gusta el género de acción y plataformas. Con todos los personajes que tiene para jugar hacen que el juego este bastante completo y sea rejugable, vamos, un producto bien acabado. El problema es que parece ser que los fans de Castlevania no aceptaron en ese momento un Castlevania en 3d, a parte de estar la competencia, el Castlevania Symphony of the Night para Playstation. **El Mestre**

Segunda Opinión

SuperAru: me parece que el juego manca en muchos aspectos como la jugabilidad, si en vez de un solo golpe tuviera un pequeño combo de 3 golpes para cuando te aparezcan 2 o 3 zombis el juego no seria tan lento. Si bien los gráficos están dentro de lo típico de la consola, a veces los movimientos pueden ser un tanto falsos. De acuerdo con que la cámara se arreglo de un juego a otro, pero esta sigue siendo lenta y nos entorpece el juego. En resumen, un juego de castlevania que aun habiendo conseguido una buena ambientación y poder haber sido un buen juego, el 3D, el mal comportamiento de la cámara y que tenia que competir con Symphony of the night en Playstation, lo hundieron.

SHINOBI

Arcade – 1/2 Jugadores – Arcade - SEGA 1987



Años ochenta, época dorada de las máquinas arcade, los mejores juegos llegaban en nada a las recreativas de todo el mundo. En 1987 de la mano de SEGA llegó uno de los grandes padres de los juegos de lo que hoy llamaríamos hack and slash.

En este juego debemos avanzar rescatando a los jóvenes pupilos de nuestro clan ninja que han sido raptados. Para ello Joe Mushashi no sólo dispone de sus puños, sus piernas, su espada y una pistola que se irá encontrando por ahí, también dispone de los grandes jutsus que ha aprendido en sus años como ninja. Dispondremos de uno de estos jutsus por vida y nivel, los cuales borrarán del mapa a todos los enemigos y, lo más importante, nos harán invulnerables unos frames mientras los invocamos. Esto nos puede salvar de morir en más de una ocasión.

Jugabilidad

Uno de los puntos a resaltar de este juego es que avanzaremos por los niveles en dos planos distintos. El personaje podrá ir hacia el fondo, es más, deberá hacerlo si quiere rescatar a todos los chiquillos. Simplemente pulsando la dirección superior y el botón de salto podremos ir hacia el plano más alejado de la cámara (En este caso la palabra “alejado” no se corresponde con la realidad, ya que el segundo plano está a la misma distancia al ser un juego en dos dimensiones, y tampoco hacen el esfuerzo de intentar disminuir el tamaño de los sprites), y con la dirección inferior y el mismo botón volveremos al plano principal. En bastantes ocasiones este cambio de plano nos servirá simplemente para subir a lugares más altos, ya que no solo tiene scroll horizontal, también lo tiene vertical. Lo que parecía una novedad en Tombi o Yoshi’s Story ya lo hacia SEGA a finales de los 80.

Las fases de bonus son muy curiosas. Desde una vista en primera persona tendremos que arrojar shurikens a unos enemigos que se van desplazando por unas plataformas por diferentes distancias, hasta que acabemos con todos o uno de ellos llegue a nuestra posición.



Bonus Stage



Enemigos en varios planos y alumnos por rescatar

Gráficos

Las animaciones son bastante fluidas, y hay una buena variedad de sprites en cuanto a enemigos se refiere. Y los enemigos finales son bastante mayores que los enemigos normales y molientes, además de ser bastante variados: desde un ninja con complejo de dragón a un samurái gigante, pasando por un helicóptero de combate.Como curiosidad añadiré que Spiderman es un enemigo que se llega a repetir algunas veces en la fase 1-2.





Tu amistoso vecino….¡Spiderman!

Los letales ninjas de colores

Sonido

Si hubieras tenido la oportunidad de jugar a la recreativa original te habrías dado cuenta de que el volumen de la música es algo bajo, y se tenía que subir desde los menús de la ROM. Como le eché tantas horas al juego tengo las melodías en la cabeza, aunque no son demasiado pegadizas. Lo que sí cabe destacar es la inclusión de voces al empezar cada misión, y en los gritos que va soltando Joe cada vez que recibe un impacto o lanza un jutsu.

Duración

Cada vez que lo vuelvo a jugar, y hoy lo he vuelto a hacer, no puedo evitar la dulce melancolía de las horas que pasé en el bar jugando, gastando monedas de veinticinco pesetas como si no hubiese un mañana, y sufriendo por la dificultad (tenía poco más de diez años) Y es que si te quieres pasar este juego tienes que estudiar un poco. Me explico: no sólo basta con saber dónde están los pobres discípulos a salvar, también tienes que pensar en qué orden vas a cambiar de plano, y cuando van a aparecer los ninjas de colores. Estos ninjas coloreados son los enemigos más molestos de todo el juego. Se dedican a saltar hacia ti con sus espadas en alto que les protegen de tus shurikens, además de aparecer cuando pasas por un sitio en concreto para que te pillen desprevenido.

Quiero destacar a uno de los enemigos finales del juego: Mandala. Este enemigo es más difícil que el del final del juego. Su dificultad radica en que tiene multitud de estatuas de una divinidad maligna, y cada una de ellas se destruye con múltiples impactos de nuestros shurikens. Pero si sólo fuera esto sería sencillo, así que el conjunto de estatuas avanza hacia nuestro personaje arrinconándolo hacia el final de la pantalla, donde hay una corriente eléctrica que nos matará. Así que hay que destruir las estatuas en un tiempo límite, además de que las estatuas van girando y son inmunes a nuestros ataques cuando muestran su espalda. Cuando piensas que lo has logrado, aparece el auténtico enemigo: una cabeza gigante que tira bolas de fuego. Por suerte esta última parte es mucho más sencilla.



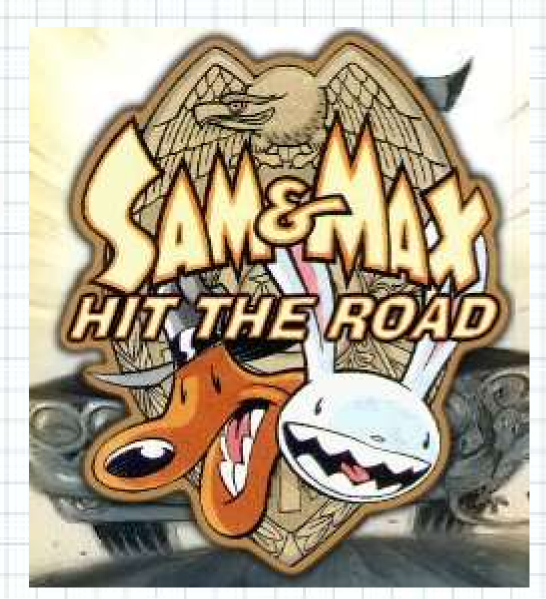
Mandala, una autentica pesadilla

Conclusión

Shinobi es un juegazo que te mantendrá enganchado durante bastantes horas hasta que te lo acabes si eres un jugador como mandan los cánones. **Kbrea2**

SAM & MAX HIT THE ROAD

PC – 1 Jugador – Aventura Gráfica – Lucas Arts 1993



Sam y Max son unos simpáticos y carismáticos personajes creados por Steve Purcell. Son dos policías Freelance, perro y conejo respectivamente, combaten contra el crimen de una manera bastante peculiar. Estos dos originales personajes llegan al género de la aventura gráfica de la mano de LucasArts, los famosos creadores de sagas como Maniac Mansion y Monkey Island.

Sam & Max Hit the road es una Aventura gráfica que fecha del 1993, este titulo salió cómo la mayoría de aventuras gráficas para PC con sistema MS-DOS, aunque en el 2008 LucasArts distribuyó en las tiendas varios títulos, entre ellos Sam & Max bajo el nombre de LucasArts Classic compatibles con Windows XP.

El juego empieza con una animada intro, dónde Un científico chiflado ha tomado como rehén a una exnovia que lo dejó plantado. Cuando el científico se dispone a desintegrar a la dama con su rayo, aparecen Sam y Max atravesando la pared del laboratorio con su coche patrulla. No era la intención inicial de nuestros héroes ya que Sam se confundió de dirección creyendo que eso era un parking.

Nuestros héroes al ver a la damisela en apuro recurren a la negociación, que consiste en lanzar a Max a por el pobre científico que se ve reducido por la ira psicótica de este conejillo.
Una vez derrotado el científico Sam y Max vuelven a su hogar, pese a que se olvidaron de desatar a la chica, pero esa es otra historia…

Al llegar a las oficinas La policía freelance recibe una llamada, ¡tienen un caso! Deben encontrar a Bruno el yeti, que se ha escapado de la feria y ha secuestrado a Trixie, la chica con cuello de Jirafa, a partir de aquí todo depende de ti.



La calle de la oficina de Sam & Max



Wak-a-rat! Uno de los minijuegos

Gráficos
Sam & Max Hit the Road gozan de unos muy buenos gráficos para la época, diseños humorísticos y divertidos, animaciones bien realizadas pese a alguna pequeña excepción.
Hay muchas animaciones, ya que en todo el juego puedes interactuar con diferentes objetos simplemente con él ánimo de hacerte reír y pasar un buen rato, al igual que con los diálogos.

Otro punto fuerte en los gráficos son los escenarios, con los que debemos movernos durante todo el juego, hay muchos escenarios y muy variados, todos tienen una calidad gráfica estupenda y una gran amplitud con lo que no nos debemos despistar si buscamos algún objeto o pista para poder avanzar en nuestra aventura.

Jugabilidad

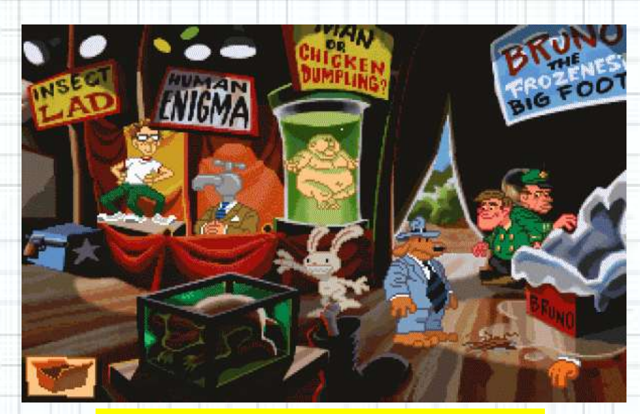
Al estar hablando de una aventura gráfica la jugabilidad esta limitada al característico sistema point & click, aunque no por ello la jugabilidad es mala.
Para poder manejar el personaje, nos regalan una interfaz de movimientos bastante sencilla pero perfecta, las acciones que podemos realizar son: ir, coger, usar, mirar y hablar.
Si usamos la acción usar en varios objetos seguro que nos llevamos alguna carcajada de regalo, gracias a los afilados e ingeniosos comentarios de la pareja.

Hay una parte realmente curiosa en el mundo de Sam y Max, son los puzzles.
Son puzzles que siguen una lógica, pero no la lógica común, sino la lógica que frecuenta en el mundo de estos simpáticos personajes, así pues un consejo para estos puzzles es no usar la inteligencia.

Sonido

Música con un estilo Jazz es el predominante en el mundo de Sam y Max, pese a que la calidad sonora de la época estaba delimitada al sonido midi, encuentro la banda sonora del juego muy aceptable y acertada, sin duda otra música no hubiese encajado tanto en este mundo.

La voz de los personajes esta muy conseguida y tienen una excelente calidad.
Las voces están en inglés pero no os preocupéis tiene subtítulos al español.



En busca de Bruno, la aventura empieza



Los geniales protagonistas

Duración

En términos de duración el juego es muy aceptable, y la trama al principio se desarrolla lentamente por lo que se puede hacer algo pesado si no te gustan las aventuras gráficas.
Hay varios mini juegos que pueden alargar un poco la vida del juego, pero este es un juego en el que el tiempo no cuenta así que os recomiendo tomaros vuestro tiempo, disfrutad de todas las frases ingeniosas del juego las cuales no son pocas y alargad todo lo que podáis y queráis esta gran experiencia.

Cómo es habitual en estos juegos si es posible guardar y cargar la partida así que no os preocupéis por dejar la aventura a medias.
Respecto a la dificultad, puede que os quedáis atascados con la gran variedad de puzzles, pero nada que no se pueda superar con un poco de paciencia e ingenio.

Conclusión

Sam & Max: Hit the Road es un gran juego, unos protagonistas muy cachondos y divertidos.
Buenos puzzles con una dificultad apropiada, y una gran historia, sólo que un poco lenta al principio.

Valveider





ALADDIN

Mega Drive - 1 Jugador - Plataformas – Virgin 1993

Prepárate para entrar de lleno en una de las películas más aclamadas de Disney pictures. En este juego controlaremos a Aladdin un joven ladrón que vive en Agrabah. Tendremos que recorrer todos los escenarios de la película, desde el mercado de Agrabah, pasando por la cueva de las maravillas y el palacio de Jafar. Con la ayuda del genio, Abú y la alfombra mágica, tendremos que acabar con el malvado Jafar que ha sembrado el terror en Agrabah al hacerse dueño de la lámpara y así de todos los poderes del genio!

Aladdin apareció en 1993 en diversas consolas, el cartucho de Mega Drive/Genesis saldría de la mano de Virgin, que también se encargo de otras versiones del titulo como la de Nes/Famicom y la de Game Boy.



Animación típica en la 3 y 4 generación de consolas



Los colores y melodías están bastante cuidadas

Gráficos

Aunque en esta máquina se llegaron a ver cosas más potentes a cuanto gráficos, este juego tiene una de las mejores animaciones que se vieron en Mega Drive mezcladas con un buen colorido, y un buen nivel de detalle en sus diversos escenarios, todo esto hace que Aladdin fuese uno de los juegos mas vistosos de la maquina.

Sonido

La increíble banda sonora creada por Disney para la película fue un éxito, y la música del juego de consola también sobresale notablemente. El juego cuenta con unos FX bastante decentes hace que te metas de lleno en cada uno de los rincones, cuevas y pasadizos de Agrabah.

Jugabilidad

La jugabilidad está muy bien conseguida, Aladdin responde perfectamente a los controles y eso nos será de ayuda en las zonas más complicadas, pues aunque el juego empieza fácil llega un momento en que su dificultad nos exigirá un buen dominio del personaje. Aunque en algunos momentos Aladdin se resiste a agarrarse a las cuerdas o bajar por los palos a la primera.

Dificultad

Nada más empezar el juego veras que el mercado de Agrabah no parece gran cosa, todo muy intuitivo y con mucha vida por recoger, pero en otras pantallas como la cueva de las maravillas el juego te pondrá contra las cuerdas, aumentando su dificultad de manera un poco brusca.



Jafar, el responsable detrás de todo



Volando en la alfombra magica

Duración

Con tan solo 10 niveles es fácil pasarse el juego con un poco de práctica, y para los que se hayan quedado con ganas, siempre pueden volver a jugar para volver a "enfrentarse" a la cueva de las maravillas.



Entre los tesoros puede verse una Mega Drive

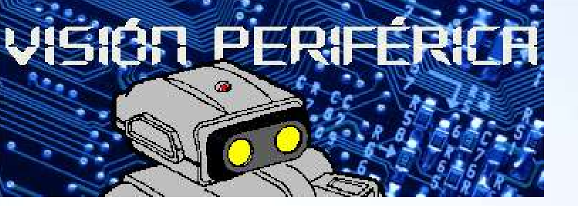


Abú también tendrá su protagonismo

Conclusión

Este juego fue uno de los mejores juegos del año 93 gracias a su sencilla jugabilidad, sus magistrales animaciones y su gran banda sonora. La única pega es su duración que pese a ser un plataformas clásico, se queda un poco corto.

SuperAru



SUPER GAMEBOY



El **Super Game Boy** fue lanzado en 1994, y básicamente valía para jugar con los juegos de Game Boy (y la Game Boy Camera) en nuestra Super Nintendo, pero también nos permitió añadir y modificar los colores y algunas cosas más.

Este periférico tenia una finalidad muy clara, por un lado darle una segunda oportunidad a los juegos antiguos pudiendo jugarlos en la televisión y coloreándolos, y por otro ampliar el numero de juegos disponibles para Super Nintendo, haciendo que los poseedores de esta también compraran juegos de game boy. El invento resultó ser bastante exitoso, y en cuanto empezaron a aparecer los juegos preparados para él, la cosa mejoró aun mas.

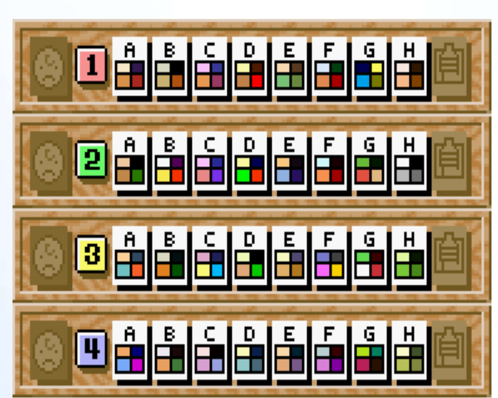
¿Que ofrece el Super Game Boy?

Además de poder ver los juegos en la televisión, mejorar el sonido y jugar con el mando de Super Nintendo, el Super Game Boy nos ofrecía una serie de opciones que lo hacían bastante interesante, cuando apretábamos L y R se abría un menú que nos dejaba ver sus posibilidades, que generalmente eran:

Marcos : El juego de game boy no ocupaba toda la pantalla, estaba rodeado por un marco, que podíamos elegir a nuestro gusto, el original era como el de una game boy, pero nos dejaban elegir entre 9 diferentes. Si por casualidad ninguno nos gustara, podíamos ir a las opciones y pintar nosotros nuestro propio marco (también se puede pintar la pantalla de juego), pudiendo usar hasta el ratón de la SNES si nos apeteciera.



Menú del Super Game Boy



Paletas disponibles



Super Mario Land coloreado

Paleta de colores: Los juegos de game boy tienen 4 colores, y en esta opción podíamos elegir la paleta de colores que mejor le sentara, nos daban mas de 30 paletas para elegir, desde las mas extravagantes (que difícilmente quedaran bien en la mayoría de juegos) hasta las mas monótonas (En blanco y negro o demás tonos similares). Las paletas las podíamos cambiar mientras jugábamos, y si por casualidad no nos gusta ninguna, también tenemos la posibilidad de crear nosotros una misma seleccionando manualmente los 4 colores. Cada combinación que hacíamos tenia un "Password" por si queríamos recuperarla sin tener que ponernos a editar los colores de nuevo.

Control: Nos dejaba elegir entre varios tipos de control, uno seria que los botones A y B de super nintendo harían las funciones de A y B de game boy, y el otro que el botón Y haría las funciones del botón B y el B las del botón A (por ejemplo en super nintendo se usaba el botón Y para correr y el B para saltar en los juegos de Mario, con este control los de game boy funcionarían igual)

Eso es lo que nos encontrábamos en los juegos de Game boy, pero tras la salida del Super Game Boy la mayoría de juegos nuevos venían **adaptados** a él, ofreciendo algunas mejoras que generalmente eran las siguientes:

Marco Propio: Además de los marcos que ya teníamos, el juego nos ofrecía uno propio, normalmente estos marcos eran muy coloridos y representaban el juego al que estábamos jugando. Algunos juegos tenían más de un marco.



Pokemon Rojo

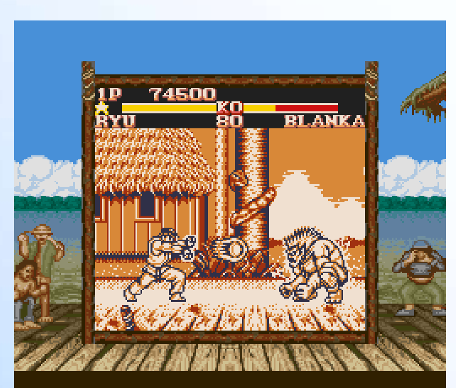


King of Fighters 96



Donkey Kong

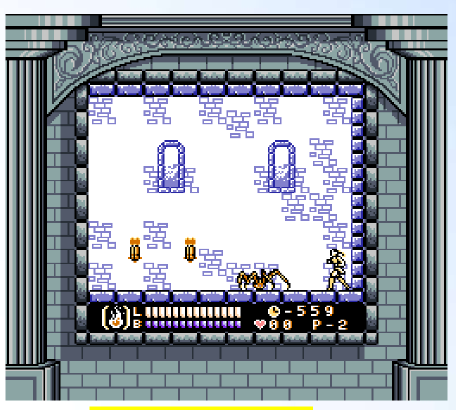
Paleta propia: El juego tenia una paleta exclusiva, esto significa que durante la partida los colores podían variar, por ejemplo si jugamos en una pantalla de lava, los colores se volverían rojos y si jugamos una de hielo se volverían azules, obviamente esto dependía de cómo hubieran adaptado el juego. Además de esto, las imágenes fijas tendrían un número de colores más elevado, mejorando mucho su aspecto, esto se solía ver en las pantallas de presentación y en juegos como Pokemon Rojo y Azul, donde cada pokemon tenia colores propios.



Street Fighter II



FIFA 96


Castlevania Legends

Dos jugadores: En los juegos de Game boy no adaptados no se podía jugar a dos jugadores con los dos mandos de Super Nintendo (pues estaban pensados para funcionar con otra game boy y otro cartucho mas) pero en muchos de los juegos adaptados si se podía hacer. Esto era una gran mejora, especialmente en juegos de lucha.



Kirby's Dream Land 2



Megaman V



Donkey Kong Land



Gambare Goemon



Tintin en el Tibet



Donkey Kong Land 2



El Super Game Boy había funcionado, prácticamente todos los juegos nuevos venían adaptados a él, con marcos, colores y mejoras en el sonido. En ese momento apareció el **Super Game Boy 2**.

Este nuevo periférico que salió en 1998, era de color azul transparente, y tenia como principal novedad un puerto para conectarse con una game boy mediante un cable Link, haciendo posible jugar a todos los juegos a 2 jugadores, como si fuera una Game Boy normal, también ofrecía nuevos marcos para decorar los juegos, en el resto de opciones era como la versión original. Lamentablemente solo se podía conseguir en Japón y en USA.

Los Juegos de Game Boy Color

En el año 1998, también salió la Game Boy Color, y sus juegos se dividían en dos categorías: los compatibles (que se podían usar en Game Boy Color y en Game Boy clásica) y los exclusivos (que solo funcionaban en Game Boy Color). El Super Game Boy era totalmente compatible con los primeros (pudiendo pintarlos, seleccionar marco y demás opciones) mientras que los segundos no funcionaban (te salía un mensaje diciendo que solo eran de Game Boy Color, igual que si los ponías en la game boy clásica). Corrió el rumor de que el Super Game Boy 2 podía usar estos juegos exclusivos, pero es falso.



Harvest Moon



Killer Instinct



Pac In Time



Conforme pasó el tiempo los juegos de Game Boy Color empezaron a ser todos exclusivos (incluso los de muy baja calidad que no aprovechaban las mejoras de la consola) acabando así con las novedades disponibles para Game Boy clásica y Super Game Boy, que habían tenido un ciclo de vida mucho mas largo de lo que se esperaba. El Super Game Boy fue un periférico que dió buen resultado siendo la inspiración del Game Boy Player de Gamecube y en menor medida del Transfer Pack de Nintendo 64.

Skullo

INTRODUCCION

¿Por qué son tan malas las películas sobre videojuegos?

Como todo el mundo sabe, adaptar un videojuego al cine no suele tener buenos resultados. Mucha gente opina que las películas son malas porque mientras que en el juego somos nosotros el protagonista, en el cine simplemente somos un observador y por eso siempre salimos decepcionados. Aunque este racionamiento tiene su lógica, yo no creo que sea el verdadero motivo por el cual las adaptaciones son generalmente horribles, pues lo mismo pasa cuando se adapta un comic o un manga a la gran pantalla, y en esos casos nosotros no somos el protagonista, somos un simple espectador o narrador de lo que sucede, de la misma manera hay algunas películas (por ejemplo de animación) que han adaptado videojuegos o comics con un acierto muy superior al de la versión en "carne y hueso".

El verdadero motivo por el cual fracasan estas adaptaciones no es otro que la falta de parecido con el producto original, ya sea en la trama, en los personajes, en el concepto básico o generalmente en todo a la vez. Al parecer todos los guionistas y productores de cine no son capaces de darse cuenta de algo muy básico: Si un videojuego tiene éxito (jugabilidad aparte) es por que a la gente le gusta la historia y los personajes del juego, si ignoras o modificas todo eso haciendo lo que te da la gana lo único que te queda es el nombre. El nombre atraerá al publico, pero ese publico saldrá horrorizado ante lo que han visto, así que habrán perdido a un alto porcentaje de publico que avisados por los primeros no irán a verla. Lamentablemente el nombre atrae mucho y si lo acompañas con mucha publicidad puede llegar a darse el caso que la película se considere "un éxito de taquilla".

Pero bueno, yo no soy ni productor ni guionista de cine y mi cerebro no funciona como el suyo. Si a mi me dicen que tengo que hacer una película sobre Castlevania, pondría a Simon Belmont recorriendo Transilvania en busca de Dracula para matarlo, pero un productor o guionista haría una historia de dos adolescentes que se conocen desde hace años y en una excursión a un castillo abandonado uno de ellos se ve poseído por el espíritu de sus ancestros y resulta ser el nuevo Drácula, secuestra a la chica que le gusta y su mejor amigo tendría que darle caza usando alguna moraleja que aprendió en la primera parte de la película. Y es que, las adaptaciones que tanto humillan a la obra original tienen un montón de ideas alocadas, tópicas, absurdas y a veces ingeniosas que se podrían usar en cualquier otra película con un resultado mejor resultado.

Lo gracioso de estas películas es que todas cometen los mismos errores, los más comunes son los siguientes:

1- Cambio total de la historia: La trama de la película no tiene que ver realmente con el juego, se han usado los personajes y el desenlace será similar, pero todo lo que pase en la película no tendrá absolutamente nada que ver con lo que hemos visto en el juego. Como mucho habrá algún guiño que nos recordará fugazmente porque estamos viendo esa película, pero por lo general la trama original desaparece o muta en algo estúpido.

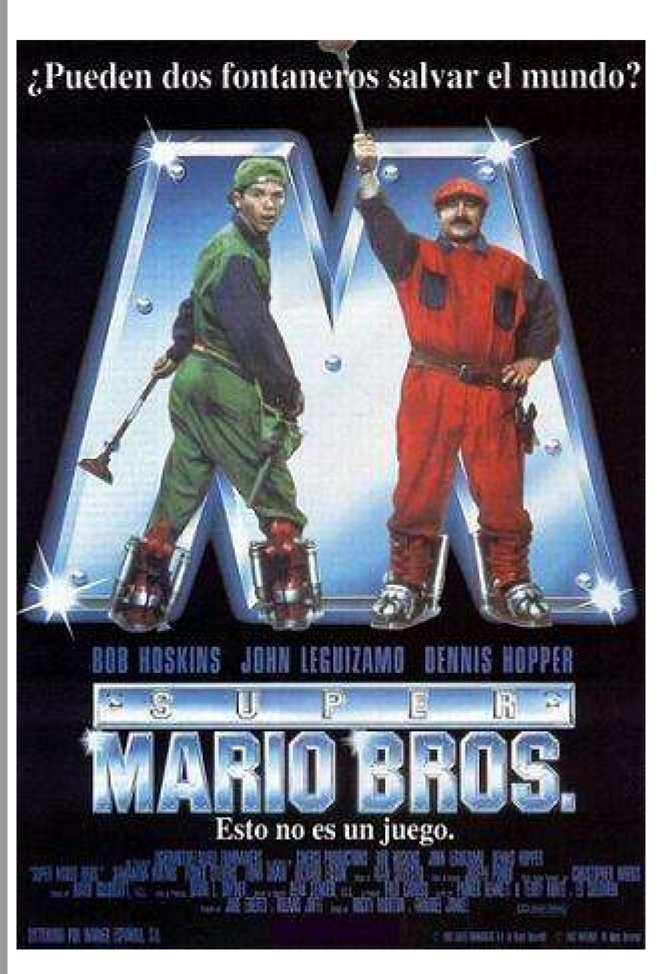
2- Personajes Irreconocibles o inventados: Los personajes del juego no se parecen ni en el físico ni el carácter a los del juego, en muchos casos tampoco tendrán el mismo origen o las mismas motivaciones. Lo triste de este punto es que en algunos casos hay un buen actor detrás de ese personaje, pero el hecho de no recordar en nada al original hace que su trabajo sea anecdótico. Los personajes secundarios también sufren este mal, saliendo incluso mas mal parados que los principales. Es cierto que hay personajes de videojuegos que no tienen una gran personalidad, pero también es cierto que las que les meten en estas películas son mucho peor.

En algunas películas se opta por poner personajes inventados, esto inicialmente parece una locura, pero en vista que son incapaces de representar al personaje que conocemos, es mejor que creen uno nuevo.

3- Gastar mas dinero en promocionar la película (o en sus efectos especiales) que en pagar a un buen equipo que la haga, la dirija o la interprete. Y es que en muchos casos, se suele meter a algún personaje famoso del momento sin importar que se parezca al personaje que interpreta, el guion es ilógico e incoherente, la película tiene un ritmo tedioso, lento, previsible y lleno de gags o tópicos absurdos. Pero al parecer, la publicidad puede subsanar todo eso.



SUPER MARIO BROS.



Esos errores mencionados en la página anterior los sufrimos desde hace casi 20 años, ya que en 1993 a alguien se le ocurrió hacer la primera película basada en un videojuego: Super Mario Bros.

Todo aquel que haya visto la película sabe lo mala que es, todo aquel que vivió aquella época recuerda la decepción generalizada que provocó haciendo que nadie saliera contento, ni publico, ni actores, ni productores, ni directores.

Ficha de la película

Titulo: Super Mario Bros
Dirección: Rocky Morton y Annabel Jankel
Producción: Jake Eberts y Rolland Joffé
Guión: Parker Benett y Terry Runte
País: Estados Unidos
Año: 1993
Duración: 104 minutos

Antes de empezar hagamos una ligera comparativa entre la historia del videojuego y de la de película.

Historia del videojuego:
Mario y Luigi, dos fontaneros terminan llegando (presumiblemente a través de unas tuberías) al Reino Champiñón, una vez ahí se enteran que ha sido invadido por Bowser (Koopa) que también ha secuestrado a la Princesa Toadstool. Mario y Luigi deciden ir a rescatar a la princesa, acabar con Bowser y traer la paz de nuevo.

Historia (general) de la película:
Hace 65 millones de años un meteorito cayó a la tierra, no extinguió a los dinosaurios si no que los envió a otra dimensión donde evolucionaron hasta tener una forma y un intelecto similar al de los humanos. El gobernante de ese Reino es Koopa que quiere conseguir un trozo del meteorito que podrá fusionar su mundo con el nuestro.

Todos sabemos que la historia de Mario Bros no es precisamente una novela llena de suspense ni giros en la trama, pero lo que se le ocurrió a los guionistas no tiene absolutamente nada que ver. De hecho me da la sensación de que tenían ese guion para una película que nunca les dejaron hacer y aprovecharon para usarlo con Mario Bros. Pero seamos sensatos ¿Qué iban a hacer? ¿Una película sobre dos fontaneros recorriendo el Reino Champiñón hasta llegar al castillo de Bowser, tirarlo a la lava y salvar a la Princesa? ¡Pues si!

Eso es lo que debieron hacer, y es que aunque la historia sea simple, no hay que olvidar que es la historia clásica de “caballero salva a princesa de dragón” y eso siempre da resultado cuando el público potencial es infantil. Y si no, que se lo digan a Disney. Por otro lado habrían respetado la historia original y eso siempre es de agradecer.

Resumen de la película:

Tras una introducción en la que nos cuentan que los dinosaurios no murieron y se fueron a una dimensión paralela, tenemos a Mario y a Luigi, dos fontaneros con serios problemas económicos que mientras buscan empleo encuentran a una paleontóloga llamada Daisy. Tras conocerse, Luigi y Daisy deciden ir a las excavaciones donde ella trabaja, que casualmente están siendo saboteadas por la empresa propietaria de los terrenos (a la que le pararon las obras mientras duraba la excavación en busca de fósiles). Mario y Luigi deciden intentar solucionarlo pero Daisy es secuestrada por dos personajillos que llevaban siguiéndola un tiempo. Al perseguirles Mario y Luigi entran en un mundo diferente, similar al humano pero bastante más loco y enfermo. En este mundo gobierna el Rey Koopa, un personaje que usurpó el puesto del Rey Champiñón y lo convirtió en un Hongo que se ha expandido por toda la ciudad. El Rey Koopa quiere a Daisy porque es la hija del Rey y tiene un trozo de meteorito como colgante, que si se une al resto del meteorito fusionaría el mundo humano y el mundo de Koopa, lamentablemente el colgante lo tienen Mario y Luigi, que están descubriendo el horrible mundo en el que se encuentran.

Al intentar impedir que los policías se lleven a un músico callejero (Toad) por cantar canciones en contra de Koopa son arrestados, y el mismo Koopa se hará pasar por abogado para conseguir la piedra que, curiosamente, los hermanos Mario han perdido. A partir de aquí y tras varias persecuciones tenemos a Iggy y Spike, los dos secuaces de siempre (que poco tienen que ver con el Hijo de Bowser o la tortuga con pinchos) persiguiendo a los hermanos, a la princesa Daisy encerrada en su "celda" junto con su "mascota" (Yoshi). Y a un Bowser asqueado de la suciedad de su mundo que esta infectado por Hongos a causa del antiguo Rey. Esos Hongos ayudaran a Mario y a Luigi mas de una vez, salvándoles la vida e incluso proporcionándoles armas. Mario y Luigi son encontrados por Iggy y Spike en el desierto Koopahari (al parecer casi todo el mundo de Koopa es un desierto) donde llegan a un trato con ellos, si les dicen donde esta Daisy, les darán la piedra en cuanto la encuentren. La piedra la tiene Bertha, una voluminosa mujer que es conocida por los dos secuaces que llevaran a los hermanos hasta el local donde se encuentra. Tras una innecesaria parte de bailes Mario le roba la piedra justo en el momento en el que llegan las tropas de Koopa (los Goombas), la mujer les ayudará a escapar dándoles unas botas que te propulsan haciéndote dar enormes saltos. Mario y Luigi se dirigen a la torre de Koopa a rescatar a Daisy (supongo que poner un castillo habría sido parecerse demasiado al juego) perdiendo una vez mas, el trozo de meteorito que cae en manos de la ayudante de Koopa, que sabiendo que su jefe no cuenta con ella, decide usar el meteorito, aun sabiendo que solo Daisy debe hacerlo.



Una vez en la Torre Koopa Mario y Luigi se ponen unos uniformes que recuerdan a los del videojuego (pero que no lo son) apagan la calefacción como arma de distracción y se infiltran en la torre, cuando encuentran a la princesa Mario se entera que su novia y otras chicas están en la torre (fueron secuestradas anteriormente por Iggy y Spike al confundirlas con Daisy). Tras rescatar a las chicas, y reunirse los protagonistas para intentar huir, empieza la batalla final entre Mario y Bowser (y un simpático Bob Omb). Mario engaña a Bowser haciéndole creer que tiene la piedra y este intenta matarlo con su lanzallamas. Mientras esto ocurre, la ayudante de Bowser intenta meter la piedra en el meteorito para fundir las dimensiones, consiguiéndolo pero a un alto coste. Mientras los mundos se fusionan Mario y Koopa aparecen en el mundo real, en la zona de la excavación donde Koopa intenta "desevolucionar" a Mario para convertirlo en mono usando un Super Scope, pero el que termina siendo un gracioso chimpancé es el jefe de la empresa que saboteó las excavaciones. Luigi y Daisy sacan la piedra del meteorito, las dimensiones se separan, Mario y Luigi usan un par de armas desevolucionadoras para acabar con Koopa (que desciende del tiranosaurio, a mi no me parece muy buena idea, pero bueno). Tras su paso por su etapa de Dinosaurio, Koopa termina convirtiéndose en mocos verdes. El Rey Champiñón recupera su forma original, Daisy se queda en el Reino Champiñón, Mario, Luigi y las chicas vuelven al mundo real y ¿Fin? No, aun tienen tiempo de poner el típico final abierto de película de serie B, haciendo que aparezca Daisy pidiéndoles ayuda una vez mas, tras esta escena los créditos ponen fin a nuestro sufrimiento. Y curiosamente tras esos créditos (si esque hay alguien lo suficientemente loco para verlos enteros) vemos a dos japoneses diciendo "queremos hacer un juego basado en vosotros" y luego se nos enseña que se lo están diciendo a Iggy y Spike, he de ser sincero esta ultima escena me hizo mucha gracia, ya que la primera vez que vi la película no la vi (salí huyendo del cine).

El creador de Mario (Miyamoto) dijo que la película le había gustado pero que no le gustó que es que la hicieran de ese modo tan realista en comparación con el videojuego. En resumen: Mario y Luigi si, Dinohattan no.

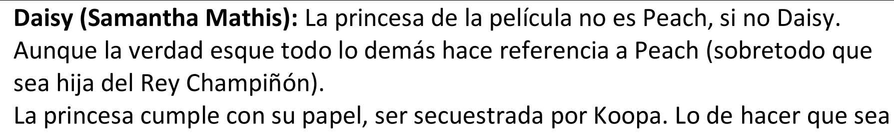
Así son los protagonistas:



Mario (Bob Hoskins): El supuesto protagonista de la película tiene la suerte de estar encarnado por un buen actor, físicamente Hoskins recuerda a Mario, regordete, con bigote, la verdad esque tampoco era difícil encontrar alguien que se le pareciera.
Pero la personalidad de Mario en la película no es la del juego, mas bien parece tener la de Luigi por momentos, siendo alguien miedoso, que intenta no hacerse el héroe hasta que la situación es inevitable. El propio Hoskins dijo que se arrepentía de haber hecho esta película.

Luigi (John Leguizamo): El hermano menor de Mario y eterno segundón esta interpretado por un actor que lo único que tiene en común con él esque es mas delgado y mas joven que Mario. Un simple bigote habría ayudado bastante a su caracterización.

Luigi en la película actúa como lo haría Mario, siempre dispuesto a ser el héroe y salvar a la princesa, solo se comporta como el del videojuego cuando intenta ligar con ella, siendo Mario quien tiene que guiarle.



Daisy (Samantha Mathis): La princesa de la película no es Peach, si no Daisy. Aunque la verdad esque todo lo demás hace referencia a Peach (sobretodo que sea hija del Rey Champiñón).
La princesa cumple con su papel, ser secuestrada por Koopa. Lo de hacer que sea Paleontóloga supongo que era para ligarla con el tema de los dinosaurios. En la película su "pareja" es Luigi en vez de Mario, curiosamente en juegos posteriores (donde reaparecería Daisy) se la emparejó también con el.



Koopa (Dennis Hopper): El malo de la película solo se parece al original en que es un tirano y en que secuestra a la princesa.

No hay nada mas que ver la foto para ver que algo no funciona, y esque Koopa no es un dragón-tortuga, es un "humano" obsesionado con la higiene que come pizza de pterodáctilo. Casualmente cuando "desevoluciona" toma la forma de un dinosaurio que habría quedado bastante mejor que Dennis Hopper con ese peinado.



Toad (Mojo Nixon): Toad es un champiñón ayudante de la Princesa, y en muchos casos también es victima de Koopa.

En la película Toad es un músico callejero (curiosamente Mojo Nixon es músico) que canta canciones en contra de Koopa y también es una victima de este, pues acaba siendo transformado en Goomba.



Yoshi: El dinosaurio acompañante de Mario, se ve convertido en una especie de dinosaurio realista que esta prisionero donde tienen a Daisy y que al parecer pertenece a la familia real.

Hay que decir que Yoshi esta bastante bien hecho "técnicamente", en el año 93 tampoco se esperaba mucho mas, y en cuanto a su papel, lo único que hace es usar su lengua para intentar comerse a la ayudante de Koopa. Al menos en eso se parece al original.



Goombas: Si se hiciera un ranking del personaje de película de videojuego que menos se parece a la versión original, Goomba estaría entre los primeros. (Habría sido mas fácil hacer soldados tortuga que Goombas).

Supuestamente los Goombas son traidores del reino champiñón que han jurado lealtad a Koopa, no son muy listos y son la parte mas baja de su ejercito. En la película son personajes "desevolucionados" que también sirven a Koopa y que tampoco son especialmente listos.

Conclusión:

Bueno, como se puede apreciar, la historia trata de que Mario y Luigi salvan a Daisy de Koopa. Pero esa historia la han metido en una batidora con dinosaurios, Manhattan, Hongos, música para promocionar la banda sonora y demás paranoias que jamás ligarías al nombre de Mario Bros. Pero bueno, hay que ser justo, Mario Bros fue la primera película (o eso tengo entendido) basada en un videojuego, y seguramente no tenían ni idea de que hacer, es posible que incluso pensaran que esa “nueva versión” seria aceptada por el publico como una visión “alternativa”.



Bob Omb hace un gran papel



¿Qué hago yo en esta película?

Por otro lado se comenta que el guión original era bastante mas bueno, pero que se lo cargaron los directores haciendo lo que quisieron y que al final salió lo que salió. (Seguramente ni el guion original valía la pena, pero si encima esta destrozado ya es para echarse a temblar)

Con todas las cosas raras e impresentables que tiene, es una película que entretiene, hoy he vuelto a verla y la he podido ver entera de golpe. Eso es casi un milagro en las películas basadas en videojuegos que he visto últimamente, donde necesitaba parar la película 3 o 4 veces para despejarme y “recuperar fuerzas”.



Mario, Daisy y Luigi



Estos dos son mejores que toda la película

Super Mario Bros hace mal todo lo explicado anteriormente, pero era la primera vez que se hacia mal, encima el resultado fue malo en taquilla, lo lógico seria pensar que el resto de películas aprenderían de esta y no cometieran los mismos errores. Pues no, las siguientes películas de videojuegos volvieron a cometer todos los errores de esta, llegando incluso a superarlos (por mucho). El único valor que tiene esta película es verla para reírse (como pasa con tantos films de serie B) pues como adaptación de videojuego es una enorme decepción.



Skullo







Wario es un personaje que apareció por primera vez en **Super Mario Land2** (1992) como principal enemigo, su aspecto es similar al de Mario, pero mas gordo, mas feo, y mucho mas desagradable, y es que Wario tiene su encanto en ser un "antihéroe" sin otra intención que molestar y sin otra motivación que hacerse rico a toda costa, mostrando una gran determinación y una gran fuerza, siempre y cuando se trate de dinero.

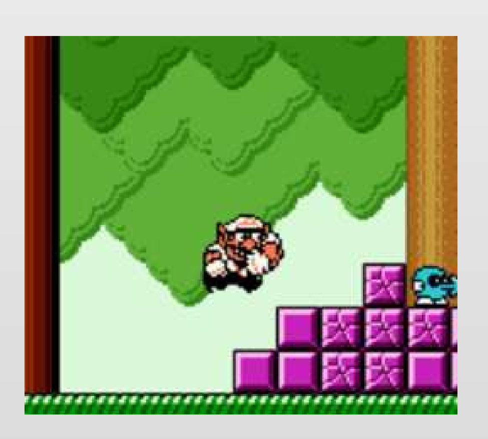
Tras su primera aparición, Wario obtuvo cierta popularidad, cosa que provocó que **Super Mario Land 3** tuviera el titulo **Wario Land**, y donde por fin, todo giraba en torno a él y su codicia, la cosa no acabó ahí, ya que la saga Wario land, seguiría con éxito en las consolas portátiles de Nintendo, dando a Wario cascos con poderes y transformaciones, casi siempre con el objetivo final de reunir riquezas. Cuando parecía que Wario era un personaje estancado en los juegos de plataformas (salvo por un breve enfrentamiento con Bomberman en **Wario Blast**) Nintendo se sacó de la manga un juego totalmente atípico, basado en minijuegos extremadamente simples e intuitivos que no duraban mas que unos segundos, **Wario Ware** había nacido, tuvo dos títulos en Game Boy Advance y también apareció en Gamecube, Nintendo DS y Wii. Pese a eso Wario volvió a las plataformas con **Wario Master of Disguise** (DS), **Super Mario 64 DS** (DS) y **Wario Land Shake dimensión** (Wii)



Wario Land 1 (Game Boy)



Wario Land 2 (Game Boy)



Wario Land 3 (GB Color)

Aunque Wario ha estado ligado a las consolas portátiles generalmente, también tuvo juegos con su nombre en consolas de sobremesa: **Wario Woods** (NES-SNES), era un juego de puzzle, donde paradójicamente no le llevábamos a él si no a Toad, **Mario & Wario** (SNES) un juego donde Wario tiraba un cubo (u otro objeto) a la cabeza de Mario (Yoshi o Peach) haciendo que estos andaran a ciegas por una pantalla llena de peligros, en este juego controlábamos (con el ratón de SNES) a un hada llamada Wanda que seria la encargada de hacer que los personajes llegaran sanos y salvos al final de la pantalla (donde Luigi les quitaba el cubo), otro **Wario Land**, salió para el maltrecho Virtual Boy y unos años mas tarde regresó con **Wario World** (Gamecube) un juego de plataformas donde teníamos que recuperar sus tesoros, a base de llaves de puñetazos y llaves de lucha libre.



Wario Land 4 (Game Boy Advance)



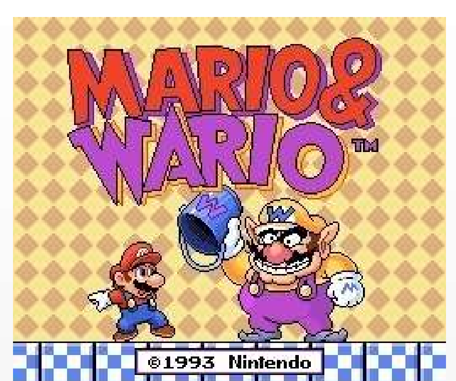
Baby Wario



Wario: Master of Disguise (Nintendo DS)



Wario Woods (NES)





Mario & Wario (SNES) no llegó a salir de Japón

Además de esos títulos, Wario aparecía prácticamente en cada juego de Nintendo que reuniera a sus personajes, saliendo en **Mario Kart, Mario Party, Mario Tennis, Mario Golf**…etc. En otros juegos habían cameos suyos, y finalmente fue añadido como personaje jugable en **Smash Bros Brawl**, dejando claro que Wario vino para quedarse.



Portada de Wario Blast (Game Boy)


Wario World (Gamecube)


Wario Land Shake Dimension (Wii)


Wario Ware: Mega Party Games (Gamecube)


Wario Man en Smash Bros Brawl (Wii)


Super Mario Land 2 (Game Boy)

Aunque muchos pensábamos que el nombre de **Wario** había salido dando la vuelta a la M de **Mario**, al parecer “Warui” es malo en japonés, así pues Wario seria un Mario malvado. Por ese mismo motivo el reverso malvado de **Luigi** se llamó **Waluigi**.



La relación entre Waluigi y Wario no esta clara, en algunos juegos se les toma como hermanos, mientras que en otros simplemente actúan juntos porque ambos tienen la misma meta (fastidiar a los hermanos Mario) y son igual de insoportables.

En cualquier caso, Wario se ha ganado a empujones su sitio en el mundo de Nintendo y no creo que nadie pueda quitarlo de ahí.

Skullo

ESPECIAL



Por Skullo



MIKE TYSON'S

PUNCH-OUT!!

NEW

CONTINUE

©1987 Nintendo



PUNCH OUT!!

Punch Out!! es una saga de juegos de boxeo de Nintendo, aunque pese a su diversión y calidad no ha tenido demasiadas secuelas y por lo tanto no ha tenido una popularidad constante, llegando a ser una de las sagas mas olvidadas de Nintendo durante años. Pese a eso todo aquel que jugó a alguna de sus versiones seguramente guardará un buen recuerdo de los caricaturescos enemigos y de su gran jugabilidad. En el 2009 apareció un nuevo juego de esta saga para Wii volviendo a enfrentarnos a luchadores tan clásicos como Super Machoman, Soda Popinski, Don Flamenco o Mr. Sandman acabando así con una larga espera de 15 años.

Con motivo de ese esperado regreso he hecho este especial para comentar un poco la desconocida historia de Punch Out, empezando por su nacimiento en los Arcades, su paso a NES, Super Nintendo y finalmente a Wii.



El principio de la leyenda…

PUNCH OUT!! (Arcade) 1984

Con las famosas películas de Rocky en mente Nintendo sacó una recreativa de boxeo: Punch Out!!

En este curioso juego manejábamos a un boxeador desconocido (le llamaremos **Challenger**) que se enfrentaría a Glass Joe, Piston Hurricane, Bald Bull, Kid Quick, Pizza Pasta y Mr. Sandman para llegar a ser el campeón de la **World Video Boxing Association**, si lo conseguíamos volveríamos a luchar contra ellos pero en un nivel de dificultad mayor. El juego disponía de un joystick y 3 botones, uno para el puño izquierdo, otro para el derecho y el tercero para lanzar un poderoso uppercut que se podía usar cuando habíamos llenado la barra de poder a base de darle golpes a nuestros rivales.

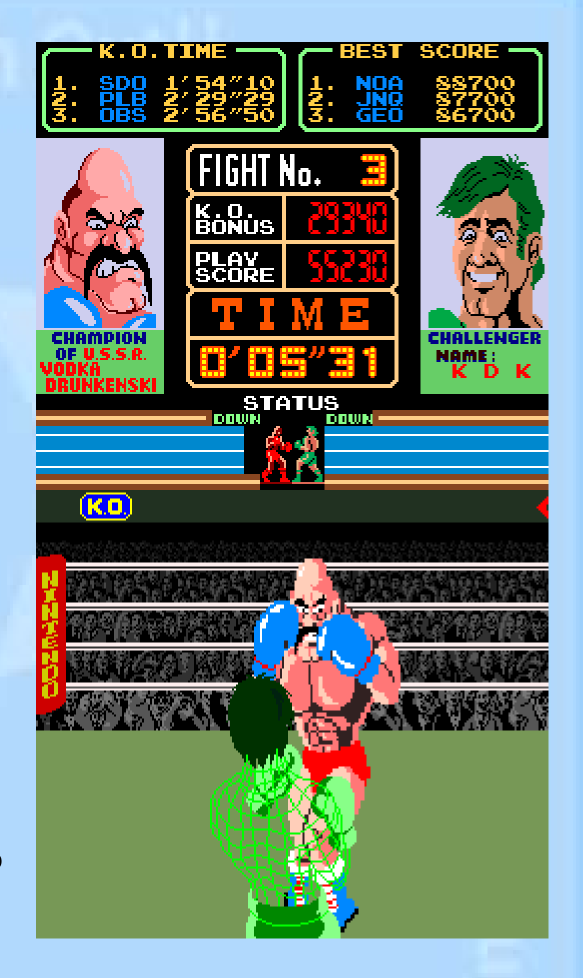
Gráficamente el juego era sorprendente, los personajes se veían enormes gracias a que el juego usaba dos pantallas, en la de arriba teníamos las caras de los personajes, el tiempo, la puntuación y otros datos y en la de abajo el combate. Pese a ser el primero de la saga sentó muy bien las bases a seguir para futuras secuelas.

PUNCH OUT!! (Game & Watch) 1984

Punch Out!! también tuvo su correspondiente Game & Watch que incluía la posibilidad de modo a 2 jugadores (cosa que no se volvería a ver hasta muchos años después). En realidad la maquina incluía el juego **Boxing** pero el nombre se le cambió para aprovechar la Popularidad de la saga.



SUPER PUNCH OUT!! (Arcade) 1984/1985



Unos meses mas tarde nos llegó la esperada secuela, en ella volvíamos a ser Challenger y nos enfrentaríamos a Bear Hugger, Dragon Chan, Vodka Drunkenski, Great Tiger y Super Macho Man. Pese a tener un luchador menos que su primera parte era bastante más difícil.

Se añadió la posibilidad de agacharnos para esquivar algunos golpes que de otra manera acabarían con nosotros, pero por lo demás el sistema de juego era igual que en la primera parte.

El apartado sonoro también se mantenía similar con voces, golpes y el sonido del público animando los combates. En cuanto al apartado grafico, solo se vieron algunos cambios en la pantalla superior que incluía más Records y en la que se veía que Challenguer tenía un nuevo peinado.

Con esas pequeñas mejoras y sus nuevos personajes Super Punch Out!! siguió ganando popularidad, lo que nos lleva al siguiente titulo de la saga.

Las versiones de consola…

PUNCH OUT!!! (NES) 1987/1990

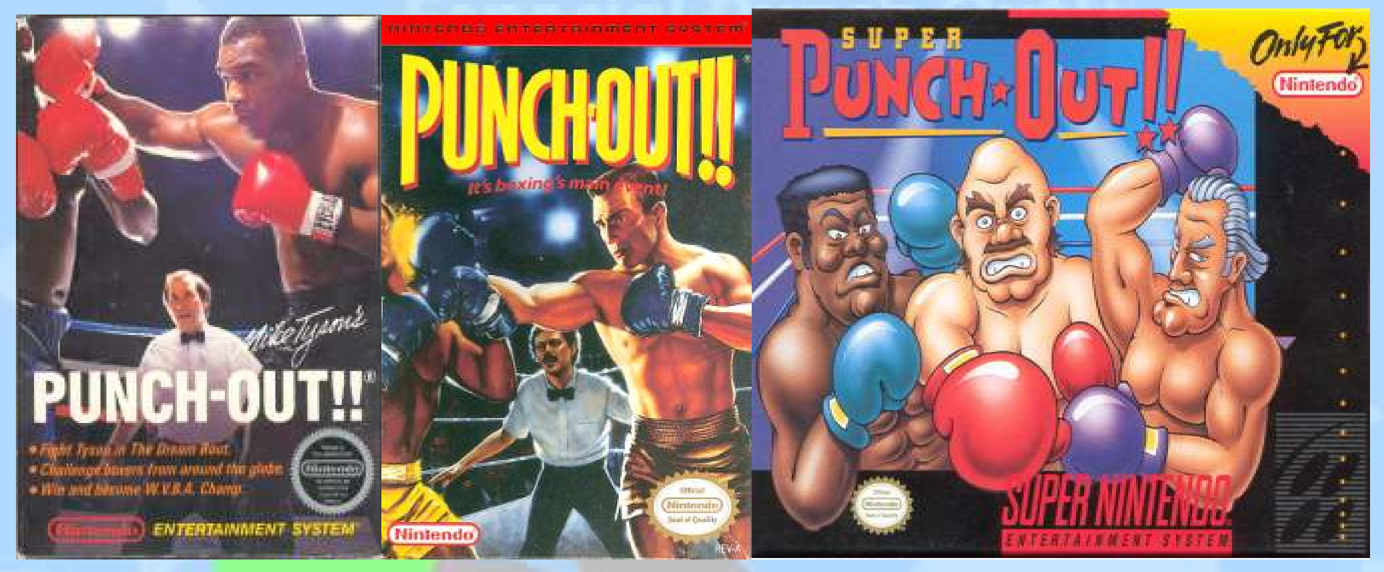
Nintendo decidió llevar el Arcade a la NES, pero era imposible que la consola pudiera hacer semejante juego, la diferencia de potencia entre ambas plataformas hizo que se replantearan la manera de enfocarlo, le dotaron de historia, mas rivales, un ligero cambio de control y se le añadieron Passwords.



Mítica escena del entrenamiento | **Mario era el arbitro** | **Versión con Mike Tyson**

Esta vez éramos **Little Mac**, un chico del Bronx que decide entrar en el mundo del boxeo, acompañado por nuestro entrenador Doc Louis tendría que ganar a más de 10 luchadores y al campeón.

La identidad del campeón variaría según la versión del juego, ya que inicialmente el juego se llamaba **Mike Tyson's Punch Out!!** y seria Tyson quien ocuparía ese lugar. Cuando tocó renovar la licencia Tyson ya no era tan popular y Nintendo lo quitó poniendo en su lugar a Mr. Dream con lo que el juego pasó a llamarse **Punch out!! Featuring Mr Dream**. Al parecer hubo una rara versión en la ninguno de los dos era el campeón, siendo este Super Machoman.



Las diferentes portadas de Punch Out!! (NES)

Portada de Super Punch Out!! (SNES)

SUPER PUNCH OUT!! (Super Nintendo) 1994

Siete años tuvieron que pasar para que Punch Out!! diera el salto a Super Nintendo. Aprovechando la potencia de la consola esta vez si podían hacer una conversión de la recreativa, y así fue. Los personajes volvían a ser enormes, volvieron las voces y también se recuperó la jugabilidad de la recreativa, aunque con algunos añadidos, como la posibilidad de dar muchos puñetazos especiales seguidos.



Comparativa entre el Arcade y la versión SNES

Mad Clown, uno de los nuevos boxeadores

Esta vez no éramos Little Mac (aparentemente) si no un nuevo “**Challenger**” y debíamos ganar a 16 personajes, algunos viejos conocidos y el resto nuevos. El juego era muy bueno tanto gráficamente como jugablemente, aunque mucha gente echó de menos a Little Mac, curiosamente en la Beta del juego el protagonista se parecía a el.

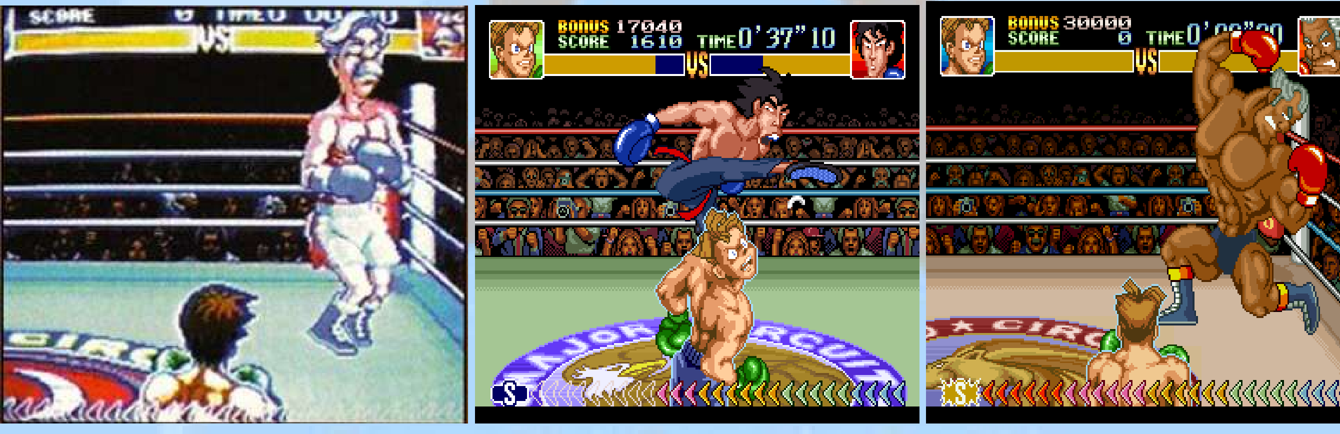


Imagen de la versión BETA

El regreso de Dragon Chan

Super Macho Man y sus costumbres

Y llegó el olvido

Tras dos recreativas, un juego en NES, otro en Super NES, lo lógico habría sido que la Nintendo 64 hubiera tenido un Punch Out!! propio pero no fue asi. Tampoco salió ninguna versión para consolas portátiles ni para Game Cube.

Lo único que quedaba de Punch Out!! era algún guiño en **Wario Ware**, el poder jugar a la versión de NES en el **Animal Crossing** y poder manejar a Challenger de SNES (llamado Little Mac) en el **Fight Night Round 2** de Game Cube. En Wii pudimos ver a Little Mac (de NES) como ayudante en **Smash Bros Brawl** y tras probar el Boxeo de Wii Sports a mas de uno se nos pasó por la cabeza el ¿Qué pasaría si hicieran un Punch Out!! así?



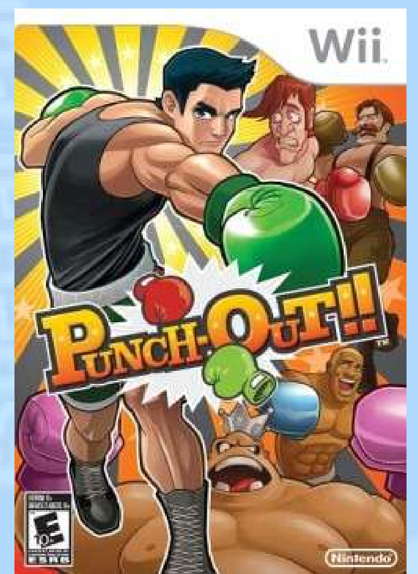
Minijuego de Wario Ware



Little Mac en Night Fight Round 2


Little Mac en Smash Bros

15 años mas tarde...



PUNCH OUT!!! (2009) WII

Tras la larga espera por fin ha aparecido un nuevo juego llamado simplemente Punch Out!! intentando traer de vuelta la saga al panorama actual y de paso sacar provecho al novedoso control de Wii, pudiendo jugar dando puñetazos con el mando y el nunchaku usando el wiimote, usar el Wii Balance Board o jugar con el mando como toda la vida.

Volvemos a ser a Little Mac y tenemos a Doc Louis a nuestro lado para vencer a muchos personajes clásicos. Con un gran apartado grafico y sonoro nos enfrentaremos a antiguos enemigos con mejor aspecto que nunca, cada uno hablando en su idioma e incluso veremos diversas fotos de su historia. También podemos jugar a **2 jugadores**, donde podremos convertirnos en Giga Mac.

En el 2009 también salió una versión especial llamada **Doc Louis Punch Out!!** para miembros del Club Nintendo, y ofrece la posibilidad de enfrentarte a tu entrenador.


Doc Louis ha vuelto a robarle la bici a Mac



Un nuevo boxeador: Disco Kid



Glass Joe nunca se rinde

Especial Punch Out!!

Otros juegos relacionados con Punch Out!!

ARM WRESTLING (Arcade) 1985

Aunque el juego no es de Boxeo esta ligado ligeramente a Punch Out!!

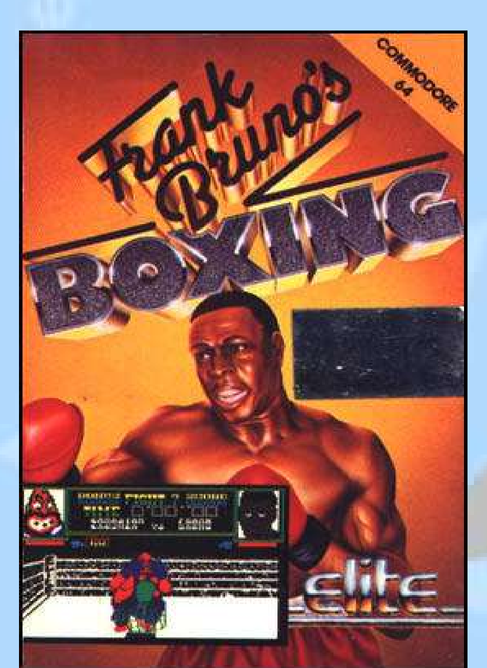
En este juego manejamos a un protagonista de pelo verde (similar a Challenger) en un torneo de pulsos y debemos a ganar a 5 rivales: Texas Mac, Kabuki, Mask X (que en realidad es Bald Bull con una mascara de lucha libre), Ape III y Frank Junior. Al igual que las recreativas de Punch Out!! tenia dos pantallas y un aspecto grafico y sonoro similar, esto no es casualidad ya que ambos los hizo el mismo equipo.



Doble pantalla al estilo Punch Out!! | No engañas a nadie Bald Bull | Kabuki quizás inspiró a CAPCOM

FRANK BRUNO'S BOXING (Commodore 64/Amstrand/Spectrum) 1985

Creado por Elite, era un juego de boxeo protagonizado por Frank Bruno, lo que llama la atención de este titulo es la aparición de personajes de Punch out!! con el nombre cambiado.



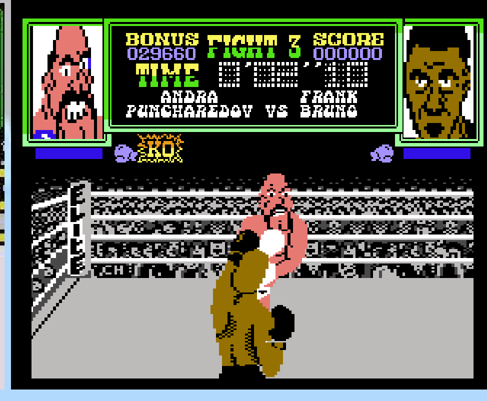
Portada del juego

Así pues Bear Hugger es Canadian Crusher, Vodka Drunkenski es Andra Puncharedov y Dragon Chan es Fling Long Chop.

Los otros 5 personajes del juego (Tribal Trouble, Frenchie France, Ravioli Mafiosi, Antipodean Andy y Peter Perfect) también tenían un aspecto muy cómico, similar al estilo de Punch Out!!



Versión Spectrum

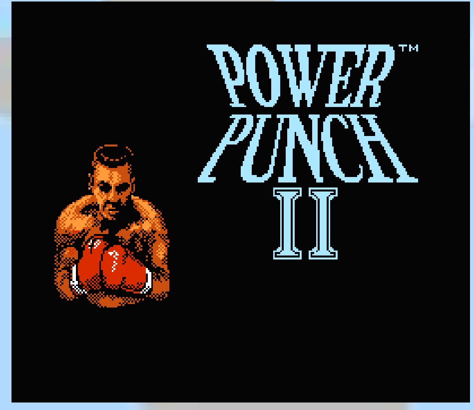


Versión Commodore 64

POWER PUNCH II (NES) 1992

Este juego iba a ser la secuela del Punch Out!! de NES pero hubieron muchos cambios desde ese concepto, pasó a llamarse **Mike Tyson's Intergalactic Power Punch** siendo protagonizado por el, pero tras diversos escándalos en la vida de Tyson (acusado de violar a una chica) cambiaron al protagonista del juego. Ese hecho se suele asociar al Punch Out!! de NES erróneamente (El cambio de Tyson por Mr.Dream fue anterior a ese escándalo).

El juego al final se renombró a Power Punch II y el protagonista seria un tal Mark Tyler que no encuentra ningún rival de su talla en todo el planeta, de manera que terminará peleando en la Intergalactic Boxing Federation contra seres de lo más extraños.





Portada del juego **La primera parte no existe** **Los rivales son muy raros**

LA INFLUENCIA DE PUNCH OUT!!

Siendo Punch Out!! una saga de Boxeo tan antigua y conocida, es normal que muchos juegos adoptaran una postura similar, ya fuera por el sistema de juego o usando luchadores extravagantes.

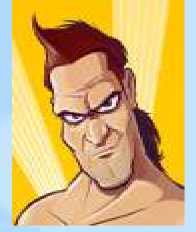
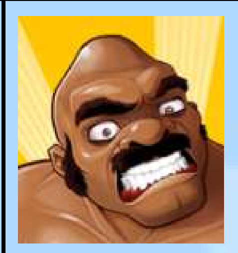
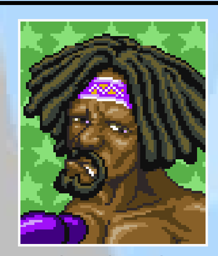
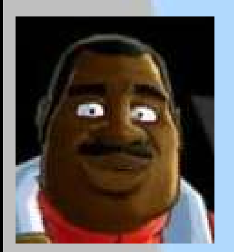
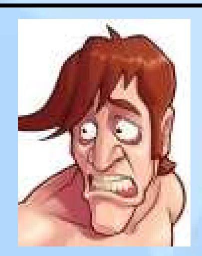
Uno de los casos mas conocidos es **Ready 2 Rumble** (1999) un juego de boxeo con boxeadores atípicos y caricaturescos que salió para varias consolas. Otros casos serian **Punch King** (2002) y **Wade Hixton's counter punch** (2004) ambos para Game Boy advance, que lucen con una estética y una jugabilidad similar a los Punch Out!!

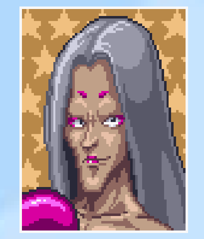




Wade Hixton's Counter Punch **Punch King** **Ready 2 Rumble**

PERSONAJES DE PUNCH OUT!!

 **Aran Ryan**	Es un boxeador de Dublín (Irlanda) de 23 años, y es conocido por su carácter irritante y porque no duda en hacer todas las trampas posibles para ganar. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)	 **Bald Bull**	Boxeador de 36 años procedente de Estambul (Turquía). Bald Bull es uno de los mas veteranos en Punch Out!! y su Bull Charge es de sobra conocida por todos. También participó en Arm Wrestling bajo el nombre de Mr X llevando una mascara. **1ª aparición:** Punch Out!! (Arcade)
 **Bear Hugger**	Es un boxeador de Salmon Arm (Canadá) de 32 años, es conocido por su capacidad de soportar golpes en el estómago sin sufrir daños y por sus potentes golpes a la cabeza. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (Arcade)	 **Bob Charlie**	Boxeador de Kingston (Jamaica) de 26 años, es conocido por sus puños giratorios, y sus provocaciones constantes mientras anda por el ring. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)
 **Disco Kid**	Desde Brooklyn, New York (USA) llega este luchador de 20 años, mas conocido por sus trofeos de baile que por sus victorias en el boxeo. **1ª aparición:** Punch Out!! (Wii)	 **Doc Louis**	Ex campeón de pesos pesados, Jerome Doc Louis es el entrenador de Little Mac, y el inventor del Puño Estrella. Su entrenamiento en bici con Little Mac se convirtió en un chiste de internet muy popular donde se decía que Louis en realidad le robaba la bicicleta a Mac. **1ª aparición:** Punch Out!! (NES)
 **Don Flamenco**	Procedente de Madrid (España) es un boxeador de 23 años. También es un torero obsesionado con su aspecto y enamorar a las damas. **1ª aparición:** Punch Out!! (NES)	 **Donkey Kong**	Descendiente del Donkey Kong original que solía estar en el publico de Punch Out!! este gorila boxeador nos atacará con su particular estilo lleno de burlas y contraataques. **1ª aparición (en Punch Out!!):** Punch Out!! (Wii)
 **Dragon Chan**	Boxeador Chino de 22 años procedente de Hong Kong, es conocido por su agilidad para saltar hacia las cuerdas y por sus peligrosas patadas. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (Arcade)	 **Gabby Jay**	Boxeador de 56 años de Paris (Francia) venció a Glass Joe en un combate que es su única victoria. Gabby no duda en suplicarnos que le dejemos ganar para volver a saber lo que se siente y no se retirará hasta conseguirlo de nuevo. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)
 **Glass Joe**	Procedente de Paris (Francia) este débil boxeador de 38 años es conocido como "mandíbula de cristal". Se cuenta que ganó accidentalmente a Nick Bruiser. **1ª aparición:** Punch Out!! (Arcade)	**Great Tiger**	Nacido en Bombay (India) este boxeador de 29 años es capaz de teletransportarse y crear ilusiones para confundirnos. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (Arcade)



Heike Kagero

Boxeador de 19 años de Osaka (Japón). Pese a su afeminado aspecto era capaz de distraernos con su Mirage Dance y de golpear con su pelo para dejarnos KO.

1ª aparición:
Super Punch Out!! (SNES)



Hoy Quarlow

Con 78 años es el luchador mas viejo que ha aparecido en la WVBA, procedente de Pekín (China) nos sorprenderá con su increíble agilidad y nos atacará con su bastón.

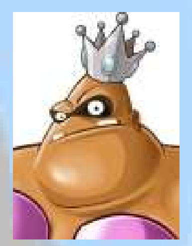
1ª aparición:
Super Punch Out!! (SNES)



Kid Quick

Este boxeador de Brooklyn, Nueva York (USA) es recordado principalmente por su rapidez tanto en ataque como en defensa.

1ª aparición:
Punch Out!! (Arcade)



King Hippo

De la Isla Hippo (en el pacifico sur) tenemos a este raro boxeador. Es muy resistente pero si lo tumbas es incapaz de levantarse. Apareció en la serie de dibujos Captain N.

1ª aparición:
Punch Out!! (NES)



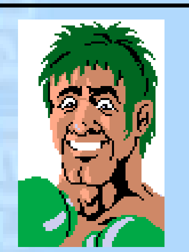
Little Mac



Nota: Little Mac es el protagonista del Punch Out!! de NES, debido a la popularidad de esa versión muchas veces se ha llamado Little Mac a los otros dos protagonistas, por ese motivo he puesto los tres seguidos.

Este pequeño boxeador de 17 años proviene del Bronx, Nueva York (USA) con la ayuda de su entrenador Doc Louis conseguirá ser el campeón de la World Video Boxing Association. Su ataque especial es el "Puño Estrella". Little Mac ha aparecido también en Smash Bros Brawl y en Captain Rainbow.

1ª aparición: Punch Out!! (NES)

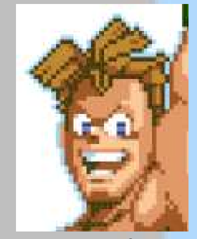


Challenger

Este desconocido Boxeador es el protagonista de los Punch Out!! de Arcade y también de Arm Wrestling.

Su ataque especial era un poderoso uppercut.

1ª aparición:
Punch Out!! (Arcade)



Challenger/L. Mac

Al igual que Challenger este protagonista no tiene nombre ni sabemos nada acerca de el. Su ataque especial son el Knock Out punch y los Rapid Punch. En algunas ocasiones ha sido llamado Little Mac como en Night Fight Round 2.

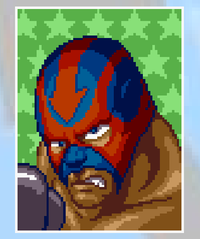
1ª aparición:
Super Punch Out!! (SNES)



Mad Clown

Boxeador de 27 años de Milán (Italia) con apariencia de payaso, es inmune a los ataques al estómago. Sus golpes son muy fuertes y también suele tirar bolas de malabares al rival.

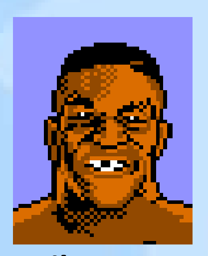
1ª aparición:
Super Punch Out!! (SNES)



Masked Muscle

Boxeador de 29 años de México City (México) que lleva una mascara de Wrestling. No duda en escupir a los ojos del enemigo para cegarlo y darle un buen cabezazo.

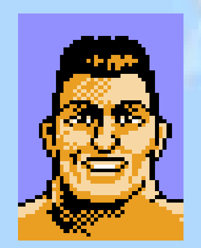
1ª aparición:
Super Punch Out!! (SNES)



Mike Tyson

Desde Brooklyn, Nueva York (USA) llegó Mike Tyson a sus 21 años a ser el campeón de la primera versión de NES. Era un duro oponente capaz de tumbarte de un golpe.

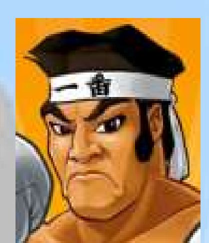
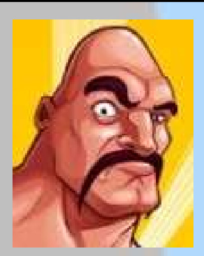
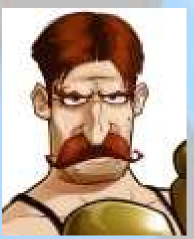
1ª aparición:
Punch Out!! (NES)



Mr Dream

Tras perder Tyson gran parte de su popularidad, Nintendo no renovó el contrato con el. De manera que puso a este boxeador de Dreamland en la 2ª versión del Punch Out de NES como enemigo final.

1ª aparición:
Punch Out!! (NES)

 **Mr Sandman**	Boxeador de 31 años de Filadelfia, Pensilvania (USA). Era el primer campeón de Punch Out!! y sigue siendo uno de los mas fuertes ganando casi siempre por KO. **1ª aparición:** Punch Out!! (Arcade)	 **Narcis Prince**	Procedente de Londres (Inglaterra) este boxeador de 20 años es conocido por su narcisismo, cabreándose si le golpeamos en la cara cambiando así su manera de pelear. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)
 **Nick Bruiser**	Se desconoce su origen y edad (aunque se sabe que es mas joven que su hermano) es el campeón de la WVBA en SNES. Un boxeador tranquilo y temible, se rumorea que perdió accidentalmente contra Glass Joe. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)	 **Piston Hondo**	Antiguamente llamado **Piston Honda**, es un boxeador de 28 años de Tokio (Japón) es conocido por su Banzai Rush attack y por ser mas rápido que un tren bala. **1ª aparición:** Punch Out!! (NES)
 **Piston Hurricane**	Boxeador Cubano de 25 años, su técnica mas conocida es el Hurricane Rush, una serie de golpes muy veloces a diferentes alturas. **1ª aparición:** Punch Out!! (Arcade)	 **Pizza Pasta**	Boxeador de Nápoles (Italia) recordado por sus rápidos golpes y porque no dudaba en abrazar al oponente para luego lanzar un potente puñetazo. **1ª aparición:** Punch Out!! (Arcade)
 **Rick bruiser**	El mayor de los gemelos Bruiser solo ha perdido contra su hermano (aunque el dice que se dejó ganar). Tiene un fuerte temperamento y hace rápidos contragolpes. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (SNES)	 **Soda Popinski**	Antiguamente llamado **Vodka Drunkenski** era campeón de la URSS y solía luchar borracho. Popinski tiene 35 años y es de Moscú (Rusia). Actualmente bebe Soda todo el tiempo, incluso en el ring. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (Arcade)
 **Super Macho Man**	Popular boxeador de Hollywood, California (USA) de 27 años. Le encanta la fama y hacer poses durante el combate, pese a eso es uno de los mejores de la WVBA. **1ª aparición:** Super Punch Out!! (Arcade)	 **Von Kaiser**	Boxeador de 42 años de Berlín (Alemania) es maestro de boxeo en la academia militar, es estricto pero acaba siendo derrotado por sus alumnos con frecuencia. **1ª aparición:** Punch Out!! (NES)

Y con esto finaliza el especial de Punch Out!!. Una saga que pese a sus pocos títulos tiene mucha historia detrás.

Espero que con el ultimo titulo de Wii la saga recupere totalmente su popularidad, para así evitar que caiga otra vez en el olvido y no haya que esperar otros 15 años para volver a disfrutar de una nueva entrega.

Skullo



Numero 01

Noviembre 2011